DUNGEONEER – STEVE JACKSON e IAN LIVINGSTONE

Sistema Avançado Aventuras Fantásticas

Criar um aventureiro

O componente mais importante em qualquer aventura de *Dungeoneer* é o Aventureiro. Sem um Aventureiro para fazer todas aquelas coisas audaciosas com sua espada e suas outras habilidades, a princesa jamais seria resgatada, o maléfico necromante jamais seria vencido, sua terra jamais estaria salva para os cidadãos bons e leais de todos os reinos.

Cada Aventureiro é definido em relação a duas coisas. Primeiro existem suas *características;* são elas HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Nós sempre escreveremos em letras maiúsculas para que você saiba que estamos nos referindo a elas. Cada característica terá um valor numérico que revela – quando usamos as regras do jogo – exatamente como nosso herói se adapta ou não a alguma coisa – é, por exemplo, parecido com saber os pontos de QI de uma pessoa.

Em segundo, existem *habilidades e feitiços* que fazem parte do Aventureiro. Exatamente como na vida real, cada Aventureiro tem bastante experiência e prática em fazer certas coisas, enquanto não sabe nada em relação a outras. Essas Habilidades têm uma base na combinação da HABILIDADE *Inicial* de um Aventureiro somada a qualquer aprendizado que tenha recebido.

Habilidade

A HABILIDADE *de um aventureiro é obtida jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

A menos que você vá aprender a lançar feitiços, esse será o seu valor de HABILIDADE *inicial.* Portanto, anote-o à caneta no quadro apropriado em sua folha – mas prepare-se para alterá-lo a qualquer instante.
Este valor de HABILIDADE indica as habilidades do Aventureiro como um todo, numa série de áreas: esgrima e capacidade geral em luta, força e destreza, inteligência, intuição e conhecimento; e outras coisas mais. Ela também é usada como base para as Habilidades Especiais individuais, que discutiremos já. Resumindo, quanto maior for a HABILIDADE, melhor, apesar de saber-se que Aventureiros com pontos baixos em HABILIDADE já venceram os mais surpreendentes dos oponentes – afinal, neste jogo ter uma mente rápida e muita coragem é tão importante quanto ter um forte braço com espada!

Energia

A ENERGIA *de um Aventureiro é determinada jogando-se dois dados e somando-se 12 ao resultado.*

Sua ENERGIA é uma espécie de medida para sua resistência física e boa saúde, seu desejo de sobrevivência, sua determinação e constituição geral. A ENERGIA de um Aventureiro poderá ser reduzida por ferimentos, fome e exaustão durante uma aventura. Se ela chegar a zero, o Aventureiro morrerá, de acordo com as regras apresentadas na última seção do livro. Contudo, descanso e recuperação, ou comer algumas Provisões gostosas recuperarão uma certa quantidade da ENERGIA perdida.

Sorte

Os pontos de SORTE *de um Aventureiro são obtidos jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

SORTE é um fator muito importante na vida de qualquer Aventureiro; ela mostra como ele é favorecido pelos deuses e o nível de sucesso obtido em suas aventuras. Quanto maior for sua

SORTE, mais sortudo será o Aventureiro. Às vezes, durante o decorrer de uma aventura, pode ser necessário que se *Teste a Sorte* de um Aventureiro a fim de determinar se a situação será contra ou a favor dele.
Às vezes um Aventureiro pode ele mesmo escolher *Testar sua Sorte* numa tentativa de tornar a situação mais favorável. É claro que não existe nenhuma garantia que isso vá acontecer; é sempre assim com a sorte e a oportunidade. Além disso, sempre que um Aventureiro *Testar a Sorte*, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de Sorte, mesmo que não tenha sido bem-sucedido. Se ele não tiver cuidado, acabará com toda sua SORTE! Já explicaremos como um Aventureiro *Testa sua Sorte.*

Exemplo de Aventureiro

Para mostrarmos como tudo isso funciona, criaremos um Aventureiro para acompanhar as explicações. Herói (é assim que o chamaremos por enquanto) obtém 3 no dado e soma 6 para fazer um total de HABILIDADE 9; obtém 6 e 2 e soma 12 para fazer um total de ENERGIA 20; e finalmente obtém 6 e soma 6 para fazer um total de SORTE 12. Esse Aventureiro obviamente terá o apelido de "Sortudo"!

Testar a Sorte

Em certos momentos durante uma aventura, um Aventureiro pode ver-se numa situação bastante complicada onde nada que faça o impedirá de receber ferimentos graves ou resulte até mesmo em sua morte. Nessa hora, porém, o Mestre pode permitir que você *Teste sua Sorte* e lhe dê assim uma última chance de evitar o que está para acontecer.

Você deve *Testar sua Sorte* do jeito que se segue:

Jogue dois dados e some-os. Se o resultado for igual ou menor do que seus pontos de SORTE, você testou sua SORTE com sucesso e evitou o que o estava ameaçando. Mas se o resultado for maior do que seus pontos de SORTE, você foi azarado; não importa o que o esteja ameaçando, sentimos muito mas não poderemos fazer nada.
A cada vez que um Aventureiro *Testa a Sorte*, tendo ou não sucesso em sua tentativa, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de SORTE. Tenha cuidado para não ficar completamente sem sorte!
SORTE também pode ser usada em combates para evitar um golpe da lâmina do adversário, ou para usar sua própria espada com o intuito de feri-lo mais gravemente. Nós trataremos desse assunto mais adiante, em nossa seção *Lutar em Combates.*

Habilidades Especiais

Dependendo da situação, toda pessoa é melhor ou pior do que outra ao fazer determinadas coisas. Para um Aventureiro, o mais importante é ser melhor em lutas com uma determinada arma, as várias habilidades específicas para aventuras (tais como esgueirar-se silenciosamente, escalar, detectar armadilhas, ver no escuro etc.) e até mesmo a habilidade de lançar feitiços. Em *Dungeoneer,* apresentamos tais habilidades permitindo que todos os Aventureiros escolham várias *Habilidades Especiais.*
Cada Aventureiro pode designar o mesmo número de pontos de sua HABILIDADE *Inicial* para qualquer *Habilidade Especial* de sua escolha, dando-lhes no máximo 4 pontos por Habilidade Especial. Assim, cada Habilidade Especial terá um valor igual ao valor da HABILIDADE atual do Aventureiro, mais os pontos designados para ela. Se for designado mais de 1 ponto para qualquer Habilidade Especial, isso significa uma especialização ainda maior; se os jogadores escolherem colocar 1 ponto em várias Habilidades Especiais diferentes, isso tornará seu personagem um Aventureiro com muitos talentos.

Habilidades Especiais podem ser aumentadas ainda mais com treinamento e prática posterior no jogo. *Importante:* se algum Aventureiro desejar escolher *Magia* como sua Habilidade Especial, consulte a seção relativa a este assunto; ela encontra-se após a lista de Habilidades Especiais, dada adiante. *Magia* é uma área de habilidade muito diferente e é um pouquinho mais complicada do que a maioria das Habilidades Especiais.

Exemplo de Aventureiro

"Sortudo" tem uma HABILIDADE igual a 9; isso lhe dá 9 pontos a serem distribuídos. Ele resolve que vai ser um guerreiro experiente, e decide colocar 3 pontos em *Espada* e 3 em *Arco e Flecha,* 2 pontos em *Esgueirar-se* e 1 ponto em *Esquivar-se*. Portanto, ele agora tem os seguintes pontos de Habilidades Especiais: *Espada* 12, *Arco e Flecha* 12, *Esgueirar-se* 11 e *Esquivar-se* 10 (assim como sua HABILIDADE *Inicial* 9, que não é afetada). Esperemos que ele nunca tenha que montar um cavalo ou nadar!

Lista de Habilidades Especiais

Estas são as Habilidades Especiais disponíveis. Nós as dividiremos em grupos para uma consulta mais facilitada, porém esses grupos não têm nenhum tipo de regra. O Mestre pode inventar outras Habilidades Especiais que sejam peculiares ao mundo no qual se passa a aventura; ele lhes dirá quais são as Habilidades Especiais à escolha. Além disso, poderá haver algumas na lista que fornecemos que estarão fora de uso; se for o caso, o Mestre informará tal fato.
Uma última observação antes que faça sua escolha. Presume-se que a maioria dos Aventureiros seja de origem humana. No entanto, você pode escolher um personagem que seja um Anão ou um Elfo. Já que existem algumas regras diferentes quanto às Habilidades Especiais que essas raças podem escolher, recomendamos que qualquer pessoa que estiver pensando em assumir um personagem não-humano deveria dar uma olhada na seção de *Raças Não-Humanas*.

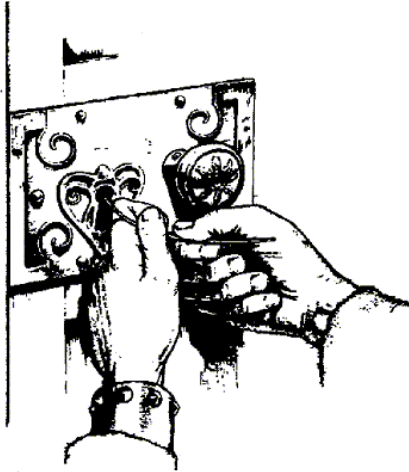
COMBATE	*MOVIMENTAÇÃO*	*AÇÃO FURTIVA*	*APRENDIZADO*
Armas de Haste	Escalar	Abrir Fechaduras	Conhecimento das Florestas
Espada	Esquivar-se	Conhecimento de Armadilhas	Conhecimento Marítimo
Espada de Duas Mãos	Cavalgar	Conscientização	Conhecimento do Mundo
Lança	Nadar	Esconder-se	Conhecimento do Subterrâneo
Machado	Saltar	Esgueirar-se	Etiqueta
Machado de Duas Mãos		Truque de Mãos	Línguas
Punhal		Visão no Escuro	Magia
Arco e Flecha			Trapaça
Besta			
Dardo			
Punhal de Arremesso			
Força			
Combate Desarmado			
Outra Arma			

As Habilidades Especiais disponíveis são as seguintes:

Habilidades Especiais Explicadas

Sempre que um Aventureiro estiver numa situação em que suas Habilidades Especiais são úteis, ele usa seus pontos de Habilidade Especial para resolver uma ação. Em cada situação em que não tiver uma Habilidade Especial que se aplique, então usará seus pontos de HABILIDADE.

As Habilidades Especiais de um personagem funcionam como detalhado abaixo. Não é necessário aprender todos os aspectos da Habilidade Especial ao mesmo tempo, mas cada Aventureiro deveria saber mais ou menos o que pode ou não fazer com ela.

Abrir Fechaduras – O Aventureiro é mais habilidoso do que os outros em abrir mecanismos de trancas capciosas. Essa Habilidade Especial é muito importante para qualquer ladrão que faça truques com as mãos!

Arma de Haste (Alabarda) - Como a Lança, essa Habilidade Especial permite a um personagem lutar em combate corpo a corpo usando uma arma de haste, uma lâmina larga atravessada por outra em forma de meia-lua e encaixada numa haste semelhante a uma lança. Obs.: outras armas de haste também podem ser manejadas com essa perícia, como a Falcione, a Glaive, a Acha d'armas e a Fauchard.

Arco e Flecha – O Aventureiro com essa Habilidade Especial é bem versado em arco e flecha e combate com projéteis, e também cuidadoso com seu arco.

Besta – Ela simplesmente dá ao Aventureiro que possui tal habilidade, destreza em armar e disparar uma besta, sabem também mantê-la em boas condições e repará-la.

Combate Desarmado – Essa Habilidade Especial dá ao Aventureiro uma melhor chance de ser vencedor de qualquer briga ou luta até a morte, usando apenas as mãos nuas. Nas terras do Leste, essa habilidade também poderia incluir alguma forma de arte marcial tal como o judô, caratê, kung fu e ou o que seu Mestre permitir no jogo.
Conhecimento de Armadilhas – O Aventureiro fez um estudo em armadilhas e pode encontrá-las, evitá-las ou desmontá-las com maior habilidade do que uma pessoa comum. Em níveis mais altos, seu Mestre pode até mesmo permitir que você projete e construa suas próprias e tortuosas armadilhas mecânicas.

Conhecimento das Florestas – O Aventureiro tem habilidades que permitem sobreviver em florestas, incluindo a capacidade de encontrar comida, permanecer numa trilha, rastrear alguém, encontrar abrigo e muito mais.

Conhecimento Marítimo – Conhecimento de ventos e correntes, nós, velames e outros aspectos de velejar no mar. O valor da Habilidade Especial é uma medida de quanto o Aventureiro conhece na realidade.

Conhecimento do Mundo – Dá ao Aventureiro que a possui uma melhor chance de conhecer algum fato sobre uma área geográfica, sua história, lendas, pessoas e acontecimentos famosos, assim como o clima, a rota certa para determinado lugar, personalidades locais (onde encontrá-las, ou manter-se longe delas) e assim por diante.

Conhecimento do Subterrâneo – Ela confere ao Aventureiro a habilidade de permanecer vivo num complexo de masmorras ou de cavernas, saberá notar as possíveis quedas de rochas antes que ocorram, encontrar o caminho para a superfície e coisas assim.

Conscientização – Dá ao Aventureiro uma chance de perceber quando alguma coisa é fora do comum ou parece "errada". Dependendo da situação, ela pode incluir ouvir alguém esgueirando-se até você, sentir o odor de um veneno num determinado local, sentir a presença de uma armadilha secreta etc. Essa Habilidade Especial normalmente será verificada pelo Mestre: ele jogará os dados para ver se você obteve ou não sucesso ao utilizar-se dela.

Dardo – Essa Habilidade Especial permite ao Aventureiro, que a escolhe, jogar um dardo com uma precisão muito maior e muito mais longe do que seus amigos. Ele também é capaz de escolher e cuidar das melhores armas.

Esconder-se – O Aventureiro é adepto de encontrar um lugar onde se esconder ou alguma coisa que deseje, para que então os outros não o encontrem ou ao que esconde. É claro que não poderá

se esconder se não houver para onde ir, mas, se houver meios suficientes, esse Aventureiro pode fazer melhor do que a grande maioria.

Escalar – Essa Habilidade Especial dá ao Aventureiro uma chance maior do que a média para escalar com sucesso as piores das escarpas. É claro que existem sempre lugares onde não se pode aventurar, mas esse Aventureiro é mais habilidoso do que a grande maioria. Porém tenha sempre em mente que o Mestre pode, à sua própria vontade, impor penalidade quanto às chances de escalar um penhasco muito íngreme e liso.

Espada – Nosso herói treinou por muito tempo e muito arduamente, e está caminhando lentamente para tornar-se um mestre espadachim! Essa Habilidade Especial inclui também conhecimento de espadas, abrangendo seu cuidado e manutenção, percepção de uma arma mal forjada e outras coisas mais.

Espada de Duas Mãos – Lutar com uma imensa lâmina de duas mãos é muito difícil e exige uma combinação de força e destreza, que é alcançada por essa Habilidade Especial. A habilidade também inclui o conhecimento relativo ao cuidado e à manutenção de tal arma.

Esquivar-se – Dá ao Aventureiro a chance de sair do caminho de qualquer coisa ou pessoa que esteja movendo-se velozmente em sua direção; isso pode incluir uma pedra rolando, uma espada descendo sobre sua cabeça ou até mesmo (em níveis mais altos) uma flecha!

Etiqueta – O Aventureiro com tal Habilidade Especial é especialmente bem versado nos modos comportamentais da corte. Ele sabe exatamente as coisas certas a serem ditas a um rei ou a um príncipe – e, talvez mais importante, quando calar-se! Essa é uma habilidade essencial para quem passar algum tempo na corte real.

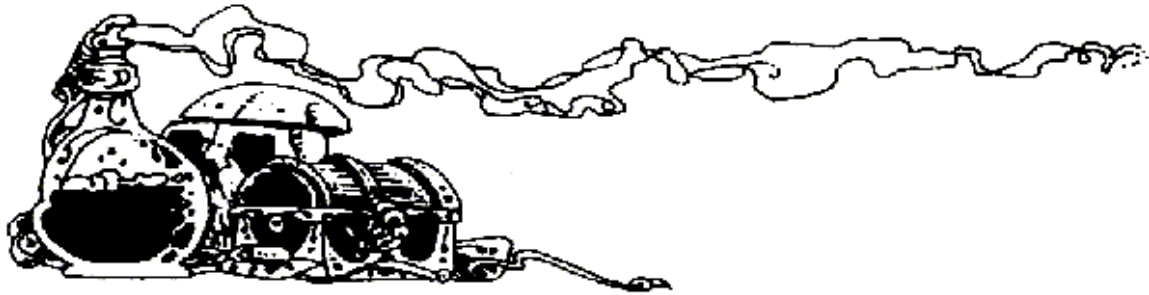
Força – O Aventureiro com tal Habilidade Especial treinou e aumentou sua força física de modo a aproximá-la de um Troll ou de um Ogre. Ele pode erguer e lançar longe objetos pesados (e às vezes até mesmo pessoas!) e pode somar mais 1 ponto de dano ao lutar corpo a corpo, ao lançar uma arma ou num combate desarmado.
Lançar – Essa habilidade permite simplesmente que você lute em combate corpo a corpo com uma lança. Não permite que arremesse a lança.

Punhal de Arremesso – Essa habilidade permite ao Aventureiro, que a domina, lançar um punhal com velocidade, força e destreza. Ela não permite que ele a use com grande perícia durante uma luta corpo a corpo.

Línguas – Dá ao Aventureiro uma grande facilidade em falar ou ler uma língua ou inscrição estrangeira contemporânea (humanóide). Ela não se aplica à linguagem dos animais ou de seres mágicos.

Machado – O Aventureiro tem a habilidade de usar um machado de batalha, machadinha ou machado comum num combate corpo. Ele também sabe alguma coisa sobre o cuidado e a manutenção necessários para que o machado permaneça brilhante e afiado.

Machado de Duas Mãos – Como a habilidade anterior, com a diferença de conceder ao Aventureiro apenas a possibilidade de manejar a versão mais pesada do machado, empunhada com duas mãos.

Magia – O conhecimento de feitiços e feitiçaria; um feitiço não pode ser lançado sem que se possua essa Habilidade Especial, que também determina se ele foi lançado corretamente e sem que acidentalmente o mago que o lançou tenha **se** transformado num sapo!

Cavalgar – É simplesmente a capacidade de permanecer-se sentado numa sela enquanto se anda a cavalo. Ela também lhe dá uma chance (reduzida) de poder montar outros animais, não familiares, sejam elefantes, lagartos de montaria ou águias gigantes!

Nadar – Esse Aventureiro é adepto da natação, tanto de superfície quanto subaquática. A maioria dos seres que habitam o mar terá pontos muito altos nessa Habilidade Especial.

Outra Arma (especifique) – Se o Mestre permitir, você pode escolher qualquer arma que desejar para aplicar a essa Habilidade Especial, seja uma bola de espinhos presa a uma corrente, um bumerangue de guerra ou uma estrela mortal ninja. Você primeiro terá que conversar com seu Mestre sobre sua escolha quanto a uma arma exótica, pois ela talvez não tenha nada a ver com o histórico do mundo em que seu personagem vive.

Punhal – O Aventureiro que tiver essa Habilidade Especial é adepto na luta com facas. Essa habilidade não incluir lançar um punhal, que é uma perícia diferente.

Saltar – Dá ao Aventureiro a capacidade de pular para cima, para baixo ou cruzando distâncias maiores do que as normais sem se ferir no processo.

Trapaça – O Aventureiro tem uma língua afiada, pensa muito rápido e pode muito bem conseguir trapacear alguém de modo a fazê-lo acreditar no que está lhe dizendo, ou em fazê-lo comprar qualquer bobagem que o personagem esteja vendendo!

Truque de Mãos – O Aventureiro com essa Habilidade Especial, muitíssimo útil, tem grande destreza com as mãos. Um personagem poderia usar essa habilidade para "bater carteira" de alguém, "surrupiar" um pequeno objeto, fazer truques mágicos e coisa do gênero.

Visão no Escuro – A capacidade de ver quase na escuridão total, principalmente nos subterrâneos. O Mestre normalmente não precisa verificar essa Habilidade Especial jogando os dados, a menos que o Aventureiro em questão esteja tentando ver alguma coisa específica que está escondida no escuro. Essa habilidade não funciona onde não exista nenhuma luz. Poucos personagens precisarão de mais de 1 ponto nessa Habilidade Especial – a menos que passem toda a vida nos subterrâneos! *Visão no Escuro* não pode ser aprendida com a experiência, mas *pode ser* adquirida com o tempo.

MAGIA

Se um Aventureiro pretender lançar algum feitiço, precisará de pelo menos 1 ponto designado par a Habilidade Especial *Magia*. Cada vez que ele deseje lançar um feitiço, deve ser bem-sucedido em jogar contra ela, se não a mágica pode dar errado.
Porém, o estudo da magia e do sobrenatural exige um esforço muito intenso, que é feito parcialmente em detrimento das outras habilidades. A cada ponto designado para a Habilidade de

Magia, um Aventureiro deve reduzir seu total de HABILIDADE em 1 ponto. Isso não afeta a primeira escolha de Habilidades Especiais do Aventureiro (ele pode distribuir quantos pontos tiver em seu primeiro valor de HABILIDADE), mas *afeta* sua HABILIDADE, seus pontos de Habilidade Especial e seus lances de dados de agora em diante. Esse novo valor de HABILIDADE passa a valer como seu valor *Inicial,* quando for necessário, e ele não pode ser maior do que isso. Ou seja, todos os pontos de Habilidade Especial são espalhados pelas Habilidades Especiais necessárias, e só *então* é que a HABILIDADE será reduzida pelo número de pontos designados à Habilidade Especial de *Magia.*

Cada feitiço tem um certo custo em pontos de ENERGIA para ser lançado: lançar uma magia requer grnade esforço e concentração, e usa a energia física de quem a lança para que o feitiço tenha realmente efeito. Como resultante, todos os feitiços são definidos por quantos pontos de ENERGIA eles consomem; ou seja seu *Gasto em Energia.* Para cada ponto de Habilidade colocado na Habilidade *Magia,* um Aventureiro pode escolher aprender quantos feitiços formem um total de 3 pontos de Gasto de Energia.

Os Aventureiros novatos só podem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Energia de 1, 2 ou 4 pontos. Os feitiços que têm um Gasto de Energia de 6 pontos ou mais para serem lançados não podem ser aprendidos ainda; eles estão reservados aos mais experientes.

Exemplo de Aventureiro

Nosso Aventureiro, “Sortudo”, mudou de idéia e agora resolve que prefere ser um feiticeiro. Com sua HABILIDADE 9, ele usa 2 pontos para aprender a usar uma *Espada,* 2 para usar *Arco e Flecha,* 1 ponto para *Esquivar-se* e os restantes 4 em *Magia* (total de 9 pontos). Ele agora tem uma HABILIDADE 5, *Espada* 7, *Arco e Flecha* 7, *Esquivar-se* 6 e *Magia* 9, e pode escolher feitiços num total de 12 pontos em Gasto de Energia.

LISTA DE FEITIÇOS

Apesar dos Aventureiros não poderem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Energia superior a 4 pontos, listamos todos os feitiços disponíveis a fim de que houvesse uma abrangência completa. O Mestre pode ter inventado mais feitiços exclusivos para o mundo em particular no qual se aventuram, e pode permitir que você os escolha. Do mesmo modo, ele pode proibir o uso de certos feitiços da lista dada, se eles forem incompatíveis com esse jogo; sendo esse o caso, simplesmente escolha outro.

FEITIÇO	*Gasto de Energia*	*FEITIÇO*	*Gasto de Energia*
Abrir	1	Sono	2
Energia	1	Visão Aguçada	2
Escuridão	1	Crescer	4
Evitar Projétil	1	Cura Total	4
Força	1	Encolher	4
Fraqueza	1	Encontrar	4
Habilidade	1	Falar com Animais	4
Ilusão	1	Flecha-Serpente	4
Luz	1	Grande Ilusão	4
Medo	1	Invisibilidade	4
Rajada de Fogo	1	Parede	4
Sorte	1	Prender	4

Trancar	1	Voar	4
Contrafeitiço	2*	Banir Mortos-Vivos	6
Imagens-fantasma	2	Barata	6
Levitar	2	Conjurar Esqueleto	6
Línguas	2	Petrificar	6
P.E.S.	2	Teleportar	6
Rajada de Energia	2	Morte	10

* *Veja a descrição para mais detalhes.*

Explicação dos Feitiços

Esta é uma lista do que os feitiços podem e não podem fazer. Os efeitos da grande maioria não podem ser evitados pela vítima destinada, e muitos duram por uma certa quantidade de tempo (medidos em minutos do tempo real). Todos os feitiços de Gasto de Energia 1, 2 ou 4 podem ser lançados e pronto; os feitiços com Gasto de Energia mais elevado necessitam de *total concentração* para que funcionem.

Abrir (1) – Este é usado apenas para abrir uma fechadura, seja de uma porta, de uma arca de tesouro, uma janela ou qualquer coisa que esteja trancada. Ele também cancela o feitiço *Trancar.*

Energia (1) – Quando lançado, este feitiço pode recuperar a ENERGIA de um Aventureiro em até 6 pontos. O índice de ENERGIA não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial;* os pontos a mais desse valor serão perdidos. Esse feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o prepara estiver em combate e se um aventureiro lançá-lo em si mesmo, o Gasto de Energia será deduzido *após* os 6 pontos terem sido recuperados.

Escuridão (1) – Este feitiço invoca uma escuridão total sobre uma área circular, com um raio de cinco metros em volta do mago que o lança e com uma duração de 3 minutos. A escuridão extingue toda luz artificial existente e impede a Habilidade *Visão no Escuro.*

Evitar projétil (1) – Este feitiço pode rebater qualquer flecha, lança ou outro projeto que seja lançado sobre o mago que o utiliza. O projétil passa assobiando e cai no chão, sem machucar ninguém.

Força (1) – Este feitiço dota a quem o lança (ou em quem ele for lançado) com a força de um Troll ao erguer coisas pesadas, carregar ou bater. Pode ser muito útil para tirar pedras pesadas do caminho, abrir portas trancadas na marra e coisas do gênero. O Mestre deve ter em mente que a força de um Troll talvez seja grande demais para uma tarefa delicada e julgar os resultados segundo essa observação. O feitiço dura no máximo 1 minuto ou uma grande tarefa (uma porta trancada, uma imensa pedra etc.)

Fraqueza (1) – Este feitiço reduz de 1 a 6 pontos (jogue um dado) a HABILIDADE da vítima por 5 minutos.

Habilidade (1) – Como no feitiço de Energia, ele recupera a HABILIDADE do Aventureiro, mas somente 4 pontos. O índice de HABILIDADE não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial*; os pontos que sobrarem são perdidos. Este feitiço não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em combate.

Ilusão (1) – O mago pode usar este feitiço para criar uma ilusão que convencerá uma determinada pessoa, escolhida e apontada para o Mestre antes do feitiço ser lançado. Por exemplo, o mago pode convencer um monstro que o persegue de que existe uma ponte sobre um abismo profundo. A ilusão será imediatamente cancelada se acontecer alguma coisa que a disperse (por exemplo, se o monstro pisar na “ponte” – apesar de nesse caso, já ser tarde demais para o monstro!). Qualquer um que for machucado por uma arma imaginária parecerá ter ficado ferido, mesmo no

nível da inconsciência, mas, quando a ilusão acabar, irá acordar e perceber que tudo aconteceu em sua mente. A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Luz (1) – O feitiço cria uma luz mágica que brilha com a mesma intensidade de uma tocha. Normalmente é lançado na ponta de um cajado ou de uma tocha. A luz dura cerca de 15 minutos, mas pode ser apagada quando o mago desejar. Uma luz mágica desse tipo é afetada pela *Escuridão.*

Medo (1) – Este feitiço aterroriza uma pessoa escolhida, fazendo-a correr para o mais longe possível de quem o lançou. O efeito dura 2 minutos, depois dos quais a vítima se recupera do medo irracional.

Rajada de Fogo (1) – O feitiço cria uma pequena e dolorida rajada de fogo lançada da ponta dos dedos do mago, num determinado alvo já estipulado. A menos que o alvo em questão consiga *Esquivar-se* da rajada, ou for bem-sucedido em *Testar sua Sorte,* a vítima perderá uma jogada de dado de sua ENERGIA; ou seja, a vítima jogará um dado e diminuirá o resultado de seu valor de ENERGIA.

Sorte (1) – Exatamente como no caso do feitiço *Habilidade*, este feitiço recupera a SORTE de um personagem em até 4 pontos. O índice de SORTE não pode jamais ser aumentado acima de seu valor *Inicial;* os pontos restantes ficam perdidos. Este feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o lança estiver em combate.

Trancar (1) – Este feitiço simplesmente tranca uma porta, arca de tesouro ou qualquer outra coisa que possa ser trancada, através de magia e não permite que o objeto em questão seja aberto por pessoas não autorizadas. O feitiço pode ser removido por um feitiço *Abrir*, ou então caso o mago que originalmente lançou o feitiço para trancar, lance outro *Trancar* sobre o primeiro (desse modo ele não precisa saber o feitiço *Abrir* para voltar a ter acesso à arca!).

Contrafeitiço (2, mais custo adicional) – Este feitiço, que cancela qualquer outro, funciona de um modo bastante complexo. Quando usado, o feitiço automaticamente terá um Gasto de Energia para quem o lançar igual ao gasto do feitiço original a ser cancelado, *mais* 1 ponto de ENERGIA e quaisquer penalidades especiais que possam afetar a quem o lançar. Portanto, para que o *Contrafeitiço* funcione com sucesso, quem o lançar deve reduzir sua Habilidade de *Magia* pelo Gasto de Energia do feitiço que está para afetá-lo ANTES de tentar cancelá-lo. Este feitiço funciona somente contra os feitiços que o mago sabe lançar. Desse modo, o mago ainda deve pagar o Gasto de Energia mesmo que o *Contrafeitiço* falhe.

Exemplo: cancelar uma *Rajada de Fogo* lançada sobre nosso Aventureiro, que tem Habilidade de *Magia* 12, consome-lhe 2 pontos de ENERGIA, se ele conseguir obter 11 ou menos nos dados. No entanto, cancelar um feitiço *Morte* lhe consumiria 11 pontos de ENERGIA (e, nesse caso, também lhe custaria um ano de sua vida), se de algum modo ele conseguisse obter o resultado 2 nos dados.

Imagens-Fantasma (2) – Esta ilusão de alto nível pode convencer uma vítima de que o mago que o lança se transformou em 3 pessoas! Se lutar contra o mago, a vítima terá apenas 1 chance em 3 de escolher o alvo correto. No entanto, todas as 3 imagens irão atacá-lo e todas elas causam ferimentos no oponente! A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Levitar (2) – Quem souber esse feitiço, pode lançá-lo sobre objetos, oponentes ou até em si mesmo. Ele libera o objeto afetado dos efeitos da lei da gravidade e faz com que flutue livremente para cima e para baixo sob o controle de quem o lançou. Para movimentos mais coordenados – como ir para a frente e para trás – será necessário o feitiço *Voar.* A levitação dura no máximo 5 minutos, mas o feitiço pode ser relançado em meio ao vôo (apesar de que, naturalmente, conseguir que ele seja novamente lançado com sucesso significa jogar novamente contra sua Habilidade de *Magia*!). Se o efeito de levitação acabar, o objeto flutuará lentamente até o chão, sem cair de repente.

Línguas (2) – Este feitiço dá temporariamente a quem o lança, ou sobre quem ele for lançado, uma Habilidade em Línguas 12, e, portanto, uma chance de poder estabelecer conversa (apesar de não conseguir ler) em uma determinada língua.

P.E.S. (2) – Com este feitiço, o mago que o lança torna-se repentinamente capaz de comunicar-se por pensamento com uma criatura. Ele não permitirá que chegue a ler palavras ou idéias, mas pode indicar as emoções de uma criatura e o tipo geral de pensamentos. Por exemplo, pode revelar se alguém, que parece ser bastante amigável, realmente o é. Ele não funciona em objetos inanimados, a menos que tenham algum vestígio de inteligência. A duração é de no máximo 1 minuto.

Rajada de Energia (2) – Este feitiço, semelhante ao *Rajada de Fogo,* lança um raio que causa a perda de 1 a 6 pontos de ENERGIA. Não há meios de evitá-lo, a não ser usando *Contrafeitiço* ou *Parede.*

Sono (2) – Este feitiço, se funcionar, simplesmente fará com que a vítima adormeça por 5 minutos. Se ela for ferida enquanto estiver adormecida, ela acordará (a menos, é claro, que tenha morrido). Não fica bem para nossos heróis saírem matando gente enquanto estão dormindo.

Visão Aguçada (2) - Este feitiço simplesmente dá a quem o lança a visão aguçada de uma águia, permitindo-lhe que veja nos mínimos detalhes objetos que estejam a uma distância de até 5 quilômetros e, com menos detalhes, até mais longe. Deve-se lembrar, porém, que até mesmo as águias não podem ver *através* de coisas como montanhas ou paredes. O efeito dura 10 minutos, mas pode ser cancelado antes de seu término.

Crescer (4) – Quando este feitiço for lançado sobre uma pessoa, ou objeto, ele ou ela crescerá a metade de seu tamanho original, em todas as direções. Um escudo com um metro de diâmetro crescerá mais meio metro no diâmetro, enquanto um homem com dois metros de altura passará a ter três metros! Note que as roupas de uma pessoa não irão se esticar com ela, e isso pode ficar muito ruim dentro de uma armadura apertada. O efeito termina após 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver funcionando fará com que o alvo cresça novamente a metade de seu tamanho atual, e assim por diante!

Cura Total (4) – Este poderoso feitiço pode recuperar os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE de uma pessoa até seu valor *Inicial*. Não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em meio a um combate ou em algum outro tipo de encontro, não podendo concentrar-se no feitiço. Se um Aventureiro desejar lançar esse feitiço sobre si mesmo, o Gasto de Energia será removido *após* seu valor ter sido recuperado.

Encolher (4) – Este feitiço funciona exatamente no sentido oposto ao *Crescer,* encolhendo um ser vivo ou objeto em metade do seu tamanho natural em todas as direções. O efeito também dura apenas 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver em funcionamento fará com que o alvo encolha a metade do tamanho atual e assim por diante.

Encontrar (4) – Este feitiço pode ser usado para encontrar qualquer coisa, desde um veio de ouro em uma mina até a saída de um labirinto. Mas não pode detectar emoções (encontrar alguém com pensamentos maus, por exemplo); e não deve ser usado para procurar coisas pouco definidas (ou seja, desejar encontrar metal provavelmente levaria o mago diretamente para a própria espada). Quando este feitiço é lançado e o mago que o lança está devidamente concentrado no objeto em questão, ele repentinamente sabe em que direção encontra-se o que procura.

No entanto, deve lembrar-se que a direção é sugerida apenas em termos de pontos cardeais (norte, sudoeste ou algo assim) e que não se especifica a distância. Saber que a saída de um labirinto fica ao sul não é de nenhuma ajuda se primeiro for necessário seguir na direção norte para se conseguir chegar à saída. A sensação de saber qual a direção correta permanece na mente por 1 minuto.

Falar com Animais (4) – Este feitiço fornece a quem o lança, ou a outra pessoa, uma Habilidade de *Línguas* equivalente a 12 nas bizarras linguagens usadas por animais e criaturas menos evoluídas. Deve-se notar que muitos animais têm apenas comunicações muito limitadas! O feitiço dura 10 minutos.

Flecha-Serpente (4) – Este estranho feitiço é um achado para os magos que gostam de fazer surpresas desagradáveis às pessoas. O que ele faz, somente, é transformar uma flecha, armada e pronta para ser lançada, em uma cobra venenosa (com HABILIDADE 10 e ENERGIA 4), que imediatamente morde e fere o arqueiro. A cobra automaticamente infringe 4 pontos de dano antes de arrastar-se para longe.

Grande Ilusão (4) – Com base no feitiço *Ilusão,* este feitiço mais sofisticado permite que seja enganado o mesmo número de pessoas que os pontos de *Magia* do mago. Portanto, alguém com *Magia* 12 pode enganar até 12 pessoas com a mesma ilusão. Em todos os outros aspectos, a ilusão funciona exatamente igual ao feitiço *Ilusão*, inclusive com o tempo máximo de 3 minutos de duração. O feitiço pode ser relançado antes de ter acabado.

Invisibilidade (4) – Este feitiço torna quem o lança (ou alguém ou algum objeto em que é lançado) completamente invisível por até 3 minutos. Mas deve-se manter em mente os seguintes pontos: roupas e equipamentos não são afetados pelo feitiço; uma pessoa invisível não é necessariamente uma pessoa silenciosa, e pessoas invisíveis ainda têm de abrir portas, deixar pegadas em terra macia, e assim por diante.

Parede (4) – Lançar este feitiço cria uma parede em volta de uma área de 5 metros de diâmetro, que não pode ser atravessada por nada, durante, no máximo, 5 minutos. Ela ricocheteia flechas, golpes de espada, pessoas, monstros e feitiços (mas o *Contrafeitiço* pode remover a parede). Se alguma coisa que estiver dentro da parede tocá-la, ela desaparecerá imediatamente. A parede não precisa estar cercando o mago que a lança – ela poderia, por exemplo, ser colocada em volta de um importante tesouro, para impedir que ladrões se aproximassem dele.

Prender (4) – A pessoa ou o objeto em quem este feitiço for lançado ficará presa por amarras mágicas, enraizada no local onde se encontra e incapaz de se mover por até 3 minutos. Pessoas presas desse modo ainda podem respirar e mover os olhos, mas não podem fazer muito mais do que isso. Os objetos medindo até 3 metros de altura podem ser mantidos no lugar – então, a queda de um pedregulho pode ser temporariamente interrompida enquanto a de uma geleira não.

Voar (4) – Esse é um feitiço de *Levitar* avançado, o qual permite que o mago (ou quem ou o que for afetado pelo feitiço) mova-se tanto para os lados quanto para cima e para baixo. Ele dura até 5 minutos e pode ser relançado enquanto o mago ainda estiver no ar. Quando o feitiço terminar, a pessoa ou o objeto voador flutuará lentamente até o chão.

Banir Mortos-Vivos (6) – Este feitiço funciona exatamente de modo oposto ao *Conjurar Esqueletos,* pois faz retornar uma criatura morta-viva ao descanso eterno da morte real. Ele funcionará em uma criatura, removendo a força-vital mágica que a animava. Um cadáver banido não pode ser ressuscitado, então esse feitiço também pode ser lançado sobre um cadáver a fim de evitar que ele seja conjurado novamente à vida.

Barata (6) – Este feitiço com nome tão peculiar é de fato o clássico feitiço dos contos de fada e das lendas: o famoso "transforme-se em uma criatura esquisita". Este feitiço transformará uma pessoa que tenha falhado em *Testar a Sorte* em uma pequena e insignificante criatura à escolha de quem o lançou. A vítima mantém seu intelecto, mas geralmente fica incapacitada de comunicar-se, a menos que seja usado um feitiço *Falar com Animais.* O efeito é permanente, mas um *Contrafeitiço* (gastando 7 pontos de ENERGIA, lembre-se, impondo um redutor de -6 na Habilidade *Magia*) pode removê-lo. Lembre-se de que o feitiço não transforma as roupas ou pertences da vítima – eles simplesmente permanecem onde estavam quando o feitiço foi lançado.

Conjurar Esqueletos (6) – Este feitiço necromântico é usado para ressuscitar um cadáver, forçando-o a retornar à vida como um Esqueleto sob o controle de quem o lança. O feitiço exige

um ritual com duração de 1 hora para que funcione. Se o cadáver não tiver todos os membros, não será possível fazê-lo crescer depois que ele voltar à vida. Deve-se lembrar ao mago que o morto-vivo não pensa por si mesmo, então, quaisquer instruções dadas a um Esqueleto devem ser bem explícitas se quiserem evitar ser mal interpretadas.
Se não se importar com a idéia de ter tantos ossos andando por seus domínios, o mago pode despender mais esforços e criar vários tipos de mortos-vivos, que gastam os seguintes pontos de ENERGIA: Saqueador de Criptas 7, Guerreiro Esqueleto 7, Zumbi 7, Decomposto 8, Ghoul 8.
Petrificar (6) – Ser transformado em pedra é realmente desagradável, mas é exatamente isso que este feitiço faz. Para evitá-lo, o jogador deve *Testar sua Sorte.* O efeito começa nos pés e vai lentamente subindo pelo corpo da vítima, petrificando-a e a suas roupas e equipamentos, conforme for fazendo efeito. A vítima perde 1 ponto de ENERGIA a cada duas séries de ataque e isso continuará até ter sido transformada completamente em pedra – quer dizer, a menos que seja usado um *Contrafeitiço,* ou o feiticeiro que o lançou seja morto; e nesse caso, os efeitos serão revertidos até que a vítima se recupere totalmente. Se a vítima morrer antes disso acontecer, ela não voltará a sua forma viva e permanecerá como estátua para sempre.

Teleporte (6) – Teleportar é ir de um lugar para outro num piscar de olhos, saindo e chegando quase que no mesmo instante. Um feiticeiro, usando esse meio de transporte, pode ir a qualquer lugar em um raio de dez quilômetros em um único salto, e pode levar consigo o que couber em suas mãos (isso pode até mesmo incluir um ser humano). O mago que o lança não precisa conhecer em detalhes o lugar para onde está indo; o feitiço automaticamente o impede de reaparecer dentro de uma montanha ou no fundo do mar – mas, é claro, apenas se o feitiço funcionar direito!

Morte (10) – Esta é a grande conjuração do livro de feitiços de qualquer mago do mal. Ele quase nunca será usado por um Aventureiro, a não ser na pior das circunstâncias. Se ao jogar contra a Habilidade *Magia* o mago for bem-sucedido, a vítima morre, de repente. Não existe como *Testar a Sorte* para evitar seus efeitos. É de pouco consolo para a vítima saber que um feiticeiro, ao lançar este feitiço, perde 10 pontos de sua ENERGIA e 1 ano de vida em um único instante.

RAÇAS NÃO-HUMANAS

A maioria dos Aventureiros será de origem humana. Afinal de contas, a maior parte da população de Allansia é constituída de humanos, e as outras raças geralmente tentam manter-se afastadas umas das outras. No entanto, ocasionalmente, existem aventureiros Elfos e Anões, então, aqui seguem-se algumas observações necessárias caso você venha a jogar como um deles (se seu Mestre permitir que personifique um dos dois em seu jogo):

Personagens Anões
Anões são, como seus nomes bem o dizem, humanóides pequenos, famosos por sua grande habilidade em mineração, em contar longas histórias, beber e manejar machados de batalha. Eles usam roupas cor de terra, têm um jeito simples de falar e não confiam em nada nem em ninguém. Eles abominam e desprezam as raças não-humanas que praticam o mal (Orcs, Goblins, Trolls etc.); e pode-se ter certeza de que voarão em frenesi louco para matar qualquer dessas criaturas à simples visão de uma delas. Suas armas favoritas são, como já dissemos, machados de batalha, e consideram todo tipo de magia com muito receio. Alguns Anões não se dão muito bem com os Elfos, considerando-os intelectuais e estranhos demais; mas já tem havido muitas parcerias notáveis, em aventuras, entre um Elfo e um Anão.

Há poucas restrições quanto aos personagens Anões. No entanto, um Anão *deve* ter pelo menos 1 ponto de Habilidade Especial em *Machado, Conhecimento do Subterrâneo* e *Visão no Escuro.* Um feiticeiro Anão é muito raro. Eles normalmente levam um machado como parte de seu equipamento.

Personagens Elfos
Os Elfos são notoriamente tímidos quanto a se misturarem com humanos, que eles consideram frívolos, caóticos e ignorantes, como se fossem crianças a quem se permitiu correr livremente pelo mundo. A maioria dos Elfos, como se deve imaginar, possui exatamente as qualidades opostas às

citadas acima, sendo muito letrados, pacíficos e sérios. Eles gastam muito tempo de suas vidas cuidando das árvores de suas casas nas florestas, e ocasionalmente guerreando com os Orcs, que queimam suas amadas plantas. Os Elfos são os guardiões da sabedoria de muitos assuntos, incluindo história antiga, ciências naturais e, acima de tudo, magia. A Magia dos Elfos, em sua forma mais pura, é realmente muito complicada para ser memorizada, mas atualmente é vista muito raramente no mundo fora de seus recantos florestais.

Um aventureiro Elfo é uma grande raridade e ele pode ser fator de surpresa e curiosidade em algumas áreas remotas. É possível que ele seja um pouco rebelde, já que se afastou do modo de vida dos Elfos; mas ainda assim mantém muitas qualidades de sua raça. Qualquer personagem Elfo *deve* ter pelo menos 1 ponto de Habilidade Especial em *Arco e Flecha, Conhecimento das Florestas* e *Magia.* Eles normalmente carregam consigo um arco longo como parte de seu equipamento, além de sua espada, e geralmente usam roupas em tons de verde.

Dinheiro e Equipamento

Uma das principais razões para tornar-se um Aventureiro é, obviamente, obter fama e fortuna. A fama vem com explorações corajosas, por fazer tantas coisas ousadas que os menestréis sentem-se seguros de que, se cantarem uma canção sobre suas aventuras em uma terra distante, ela será ouvida até o final sem nenhuma interrupção. A riqueza vem praticamente do mesmo modo, e normalmente é tão difícil de ser obtida quanto a fama.
A unidade monetária básica em Allansia (e também em *Titan*) é a moeda de ouro (abreviada como MO). Há também as moedas de prata (MP), que podem ser trocadas na razão de 10 MP = 1 MO. Diferentes áreas produzem várias moedas, com diferentes denominações, para facilitar o troco, mas uma moeda de ouro vale a mesma coisa em todos os lugares.

Personagens Iniciantes
Quando deixar sua confortável vida anterior para trás e começar a viagem, um Aventureiro poderá carregar somente o mínimo em termos de equipamentos:

- uma arma, na qual ele tenha o maior ponto de Habilidade Especial ao usá-la (provavelmente uma espada);
- roupas, não da melhor qualidade, mais alguns pedaços de cota de malha e placas de metal para servirem como armadura;
- uma mochila, usada para carregar suprimentos e qualquer tesouro que venha a encontrar;
- uma pequena quantidade de comida (conhecida em termos de jogo como Provisões)
- opcional, um cavalo, com sela e rédeas;
- dinheiro, de 1 a 6 moedas de ouro (jogue 1d6).

Quando os Aventureiros eventualmente obtiverem algum dinheiro, eles poderão comprar itens mais exóticos na cidade ou no povoado mais próximo. O Mestre dirá aos jogadores exatamente o que eles podem ou não comprar, e pode até mesmo lhes dar algumas pistas quanto ao que os Aventureiros precisarão para sua expedição.

LUTAR EM COMBATES

Normalmente o combate é a parte mais excitante de um jogo de *Dungeoneer,* pois é quando os Aventureiros chegam mais perto do fracasso e da morte. Também é quando suas habilidades e feitiços mais importantes são usados, e quando quase tudo pode acontecer (e normalmente acontece!).

Os Dados

Os dados podem ser usados no jogo para produzir uma grande quantidade de números. As usuais jogadas de 1-6 ou 2-12 são simples. Ocasionalmente, as regras ou um Aventureiro indicarão um número que esteja na média de, digamos, 1-3 ou 2-7. Listamos abaixo algumas das jogadas mais comuns e como determiná-las em termos de jogo:

1-6: jogue um dado
2-12: jogue dois dados e some os pontos
3-18: jogue três dados e some os pontos
1-3: jogue um dado; se o resultado for 4, 5 ou 6, reduza três pontos
2-7: jogue um dado e some um ponto
2-4: exatamente como 1-3, mas depois de jogar o dado e reduzir, some um ponto

Acertos Automáticos, Perdas Automáticas
Já que existe quase sempre uma chance de fazer-se alguma coisa (a menos que seja completa e totalmente impossível), você deve anotar que ao *obter duplo 1 em dois dados sempre tem-se sucesso, exceto na seqüência de combate.* Isso se aplica se um Aventureiro estiver lançando um feitiço, verificando outra Habilidade Especial, *Testando a Sorte* ou qualquer outra coisa. No entanto, essa regra *não* se aplica à luta quando se está na seqüência de combate – veja *Golpes Poderosos e Trapalhadas,* mais adiante.
Se houver uma boa chance de alguma coisa acontecer, digamos um Aventureiro ter que tirar 11 ou menos em dois dados, um resultado de 2 indicará que alguma coisa de especial aconteceu. Seu Mestre lhe dirá exatamente o que houve, mas isso poderia incluir um feitiço de *Sono,* fazer uma pessoa dormir por duas vezes o tempo normal, uma flecha acertar alguém bem no olho, ou qualquer coisa que o Mestre considerar apropriado para a situação.

Mas é claro que há sempre uma chance, apesar de remota, de que alguma coisa saia errada. Portanto, você deve tomar nota que *uma jogada de duplo 6 sempre falha, exceto na seqüência de combate.* Afinal, um Aventureiro pode ter a Habilidade *Esquivar-se* 18 e ainda assim falhar de vez em quando – e isso é possível, pois ninguém é perfeito!

Combate Contra Um Oponente

A seqüência básica de combate apresentada aqui é usada sempre que um Aventureiro está lutando com outro ser vivo, seja outro ser humano ou um imenso monstro salivante vindo das profundezas do inferno. Nós trataremos da luta com mais de um oponente mais adiante. Os oponentes com mais de 1 ataque (normalmente com muitos membros, muito grandes ou muito hábeis) devem ser tratados como oponentes múltiplos.

Quem ataca primeiro?
A seqüência de combate é arranjada para que tanto o Aventureiro quanto seu oponente ataquem um ao outro ao mesmo tempo, em vez de um depois do outro. Se ambos os combatentes estão cientes da presença do outro, não há necessidade de saber-se quem foi o primeiro a ser ferido. Se os oponentes começam a lutar a uma certa distância um do outro, a ordem de movimentação é a seguinte: primeiro os Bandidos dizem o que vão fazer, seguidos então dos Aventureiros; então os dois grupos movem-se ao mesmo tempo. Isso dá aos Aventureiros a pequena vantagem de poderem responder ao que seus oponentes estão fazendo, mas pouca coisa além disso. Lembre-se que armas de projéteis (arcos e flechas e outras armas lançáveis) e magia podem ser usadas com eficiência se o inimigo estiver a uma certa distância.

A Seqüência de Combate
Primeiro, seu Mestre tomará nota da HABILIDADE e da FORÇA de seu oponente, além de suas Habilidades Especiais, se forem relevantes. O Mestre estará atuando como seu oponente no decorrer do combate. Cada personagem também precisará de dois dados. A seqüência de combate é como se segue:

1 – O Mestre joga dois dados para o oponente. O resultado é somado à Habilidade Especial de luta apropriada ao oponente ou – se não houver nenhuma disponível – a seus pontos de HABILIDADE atuais. O Mestre verifica se deve aplicar algum modificador, por exemplo, quando houver luta em espaços exíguos ou na escuridão, e soma ou subtrai esse valor do total (todos os modificadores são indicados nas listagens que se seguem). O total final obtido é a Força de Ataque do adversário. Se for obtido duplo 1 ou duplo 6, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas.*

2 – O jogador lança dois dados para seu Aventureiro. O resultado é somado a sua Habilidade Especial de tua ou – se não houver nenhuma disponível – a sua HABILIDADE atual. Quaisquer modificadores das condições de luta são somados e subtraídos desse valor. O final total é então a Força de Ataque do Aventureiro. Se for obtido duplo 6 ou duplo 1 nos dados, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas.*

3 – Os totais são comparados. Se a Força de Ataque do Aventureiro for maior que a de seu oponente, ele o feriu; vá para o parágrafo 4. Se a Força de Ataque do oponente for maior, o Aventureiro é que foi ferido: vá para o parágrafo 5. Se as duas Forças de Ataque forem iguais, os golpes foram bloqueados ou evitados: retorne ao parágrafo 1 e comece uma nova Série de Ataque.

4 – O Aventureiro deveria jogar um dado contra a Tabela de Danos, procurando na lista a arma que está usando. SORTE ou armadura podem ajustar esse valor. O número fornecido na Tabela é reduzido da ENERGIA de seu oponente. Vá para o parágrafo 6.

5 – Quando o adversário ferir o Aventureiro, o Mestre joga um dado e confere na Tabela de Danos a arma usada pelo oponente. A SORTE do Aventureiro ou sua armadura podem ajustar esse valor. O número fornecido na Tabela é o valor do dano causado ao Aventureiro, subtraindo-o de seus pontos de ENERGIA.

6 – Todos os envolvidos fazem os ajustes devidos em suas ENERGIAS e em sua SORTE, se a tiverem usado.

7 – Se a ENERGIA do oponente cair para zero ou menos, ele está morto. Se não, a luta continua: retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque. Se a ENERGIA do Aventureiro cair para zero ou menos, ele deve estar morto: veja a seção *Inconsciência e Morte*. Se não, retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque.

Danos

É bastante óbvio que acertar alguém com um gigantesco machado de batalha o ferirá muito mais do que acertá-lo com um travesseiro de penas; a tabela a seguir indica o dano que várias armas causam à ENERGIA.
O combatente que tiver ferido seu oponente deve jogar um dado e olhar o resultado em relação a sua arma na Tabela de Danos. O número fornecido é o “total de pontos de danos” que o personagem deve deduzir de sua ENERGIA devido aos ferimentos recebidos. *Observação:* o resultado do dado deve ser ajustado para cima ou para baixo ao usar a SORTE ou uma armadura, e é por isso que os 7 pontos ou mais podem ser obtidos – veja as notas abaixo da tabela.
Note que um personagem pode “enfraquecer” um golpe a qualquer hora para reduzir a quantidade de “danos” causados a um oponente, normalmente como uma espécie de prelúdio para pedir-lhe que se renda. O personagem só precisa dizer que o está fazendo; o dano causado será reduzido para somente 1 ponto.

É claro que armas de longo alcance, como arco e flecha, não podem ser usadas em combate corpo a corpo, mas nós as incluímos aqui como parte do total; a seção que lida com *Armas e Projéteis* encontra-se mais adiante.

Tabela de Danos

Arma				*Resultado do Dado*				
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7 ou mais*	
Arma de Haste*		1	2	2	2	3	3	3
Cajado	1	2	2	2	2	2	3	
Clava	1	2	2	2	2	2	3	
Espada		1	2	2	2	2	3	3
Espada de Duas Mãos**	2	2	2	3	3	3	4	
Lança	1	1	2	2	2	3	3	
Machado de Guerra	2	2	2	2	2	3	3	
Punhal	1	1	2	2	2	2	2	
Dardo	1	2	2	2	2	3	3	
Flecha	1	1	2	2	2	3	3	
Punhal de Arremesso		1	2	2	2	2	2	3
Virote de Besta		1	2	2	2	2	3	3
Soco/chute, tamanho humano		1	1	1	2	2	2	3
Soco/chute, tamanho grande		2	2	2	3	3	3	3
Mordida/garra, pequena	1	1	2	2	2	2	3	
Mordida/garra, grande		1	2	2	2	3	3	4
Mordida/garra, muito grande		2	2	3	3	4	5	6

** Usando qualquer tipo de arma de haste (alabarda, guisarme, glaive, falcione etc.) reduz 1 ponto de HABILIDADE de quem a brande, a menos que o Aventureiro tenha uma Habilidade Especial para usar a arma.*
*** Espadas de Duas Mãos são difíceis de controlar durante combate, e reduzem 2 pontos da HABILIDADE de quem a usa, a menos que o Aventureiro tenha uma Habilidade Especial no uso dessa arma.*

Armas menos ortodoxas – mesas, canecas de cerveja, pedras etc – necessitam de uma consideração especial e portanto serão abordadas em uma seção à parte, mais adiante.

Golpes Poderosos e Trapalhadas

De um modo semelhante aos acertos e erros automáticos descritos anteriormente, há vezes em que um Aventureiro é capaz de acertar o oponente com um golpe tão forte ou tão certeiro que a vítima simplesmente cai morta no chão! Isso é chamado de *Golpe Poderoso.*

Um *Golpe Poderoso* sempre ocorre quando um Aventureiro, ou seu adversário, obtém duplo 6 ao determinar sua Força de Ataque (veja a seqüência de combate fornecida anteriormente). Quando isso acontece, a vítima em questão fica automaticamente reduzida a uma ENERGIA -1: mortalmente ferida, se for um Aventureiro, e, morta, no caso de um oponente.

Se os *dois* combatentes tirarem duplo 6, ambos conseguem bloquear o golpe um do outro, mas suas armas quebram! Criaturas que usam mordidas ou garras não são afetadas quanto a isso, mas perdem 2 pontos de ENERGIA. Um Aventureiro com uma arma quebrada deve encontrar uma nova arma ou continuar a lutar desarmado (veja a seção *Combate Desarmado*).
Em sentido inverso, se um combatente obtiver duplo 1 ao jogar os dados para determinar sua Força de Ataque, ele causará uma *Trapalhada* em seu próprio golpe e falhará em acertar seu oponente, tendo ao final um dos seguintes resultados:

- Se as Forças de Ataque indicam que ele teria acertado seu oponente (ou seja, mesmo tendo obtido 2 nos dados seu total ainda é maior do que o de seu adversário), o resultado torna-se equilibrado, indicando um empate.

- Se o resultado foi um empate, o oponente então feriu o personagem atrapalhado – jogue para verificar os danos como normalmente.

- Se o resultado foi um ferimento para o personagem atrapalhado, seu oponente pode somar 1 ponto ao resultado do dado, quando jogar contra a Tabela de Danos.

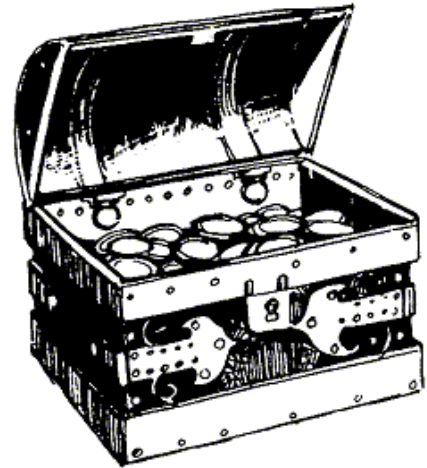
Usando a SORTE em Combates

Num combate, um Aventureiro pode, se desejar, usar sua SORTE, seja para infringir um ferimento mais grave a seu oponente, seja para minimizar os efeitos de um ferimento causado a ele próprio.
Observação: essa modificação *não* se aplica aos *Golpes Poderosos* ou às *Trapalhadas.*
Se um Aventureiro acabou de ferir um oponente, ele pode *Testar a Sorte* como descrito antes. Se for bem-sucedido e tiver sorte, ele pode infringir um ferimento grave, e somar mais 2 pontos ao resultado quando jogar contra a Tabela de Danos.
Se o Aventureiro tiver sido ferido nesse instante, ele tem direito de *Testar a Sorte* numa tentativa de minimizar o dano. Se tiver sorte, ele pode reduzir 1 ponto do resultado do dado de seu oponente quando ele jogar contra a Tabela de Danos. Se, no entanto, ele for azarado, seu oponente soma mais 1 aos pontos de seu dado.
Lembre-se: um Aventureiro deve subtrair 1 ponto de seu valor de SORTE sempre que *Testar sua Sorte.*

Usando Esquivar-se *em Combate*
A Habilidade Especial *Esquivar-se* pode ser usada em combate para evitar os golpes de um oponente. O Aventureiro deve declarar, *antes* dos dois personagens jogarem para determinar sua Força de Ataque, que ele tentará *Esquivar-se* dos golpes do oponente em vez de enfrentá-lo. A seqüência de combate então prossegue como normalmente, a não ser pelo fato de que o Aventureiro joga dois dados e soma o resultado a seu valor de *Esquivar-se* em vez de somá-lo a sua HABILIDADE ou a sua Habilidade Especial de arma. Os valores são comparados como habitualmente. Um resultado de 2, tirado pelo Aventureiro, significa que ele definitivamente falhou em esquivar-se.
Se o total do Aventureiro for maior, ele consegue evitar os golpes de seu oponente, mais ele próprio não lhe causa nenhum ferimento. Porém na *próxima* Série de Ataque ele tem a opção de (1) escapar do combate e (se tiver essa habilidade) lançar um feitiço sobre seu oponente na próxima série de ataque, ou (2) somar um bônus de 1 ponto à sua HABILIDADE ou Habilidade Especial de arma se ele agora desejar atacar.
Se o total do oponente for maior, ele acerta e joga o dado para obter os danos como normalmente, a não ser pelo fato de precisar reduzir o resultado em 1 ponto em relação à Tabela de Danos.
A Habilidade *Esquivar-se* também pode ser empregada para desviar-se de um projétil, como uma flecha ou um virote de besta. O Aventureiro deve estar consciente de que o projétil está se aproximando, e então jogar dois dados cujo total será igual ou menor do que seu valor de *Esquivar-se*. No entanto, já que as flechas viajam em grande velocidade, há uma desvantagem de 10 pontos se a flecha ou o dardo for disparado de uma curta distância, 8 pontos se for lançada de uma distância média, e 6 pontos se disparada de longa distância.
Observação: com esses modificadores extras, talvez seja possível obter o valor de *Esquivar-se* de um Aventureiro, em dois dados, para que tenha sucesso – a regra de que duplo 1 sempre funciona *não* se aplica a esse caso em especial; portanto, um Aventureiro com uma Habilidade de *Esquivar-se* igual a 9 não poderia evadir-se de uma flecha disparada de uma curta distância ou média distância.

Inconsciência e Morte

Nas regras originais dos livros-jogos solo, qualquer um cuja ENERGIA caísse para zero morreria. Porém, se existem camaradas que podem ajudar um Aventureiro, é muito mais justo permitir-lhe uma chance de sobrevivência, não importa que ela seja mínima.
Se a ENERGIA de um Aventureiro for reduzida a zero, ele fica inconsciente. Se sua ENERGIA for reduzida a -1, ele foi mortalmente ferido. Se sua ENERGIA cair para -2 ou menos, ele foi feito em pedaços e está irrefutavelmente morto!

Os personagens *inconscientes* recuperarão a consciência entre 2 ou 12 minutos (jogue dois dados) após terem desmaiado. Quando acordarem, terão apenas 1 ponto de ENERGIA.
Um Aventureiro *mortalmente ferido* necessita de assistência dos outros para poder se recuperar. Após um tempo em torno de 1 a 6 minutos (o Mestre joga um dado para descobrir quanto tempo) será tarde demais. Somente poções e feitiços podem reviver um personagem em tal estado; eles devem ser usados para elevar a ENERGIA do Aventureiro acima de zero. Se não forem bem-sucedidos, o pobre Aventureiro sangrará até a morte.

Observações: (1) se todos os outros Aventureiros estiverem ocupados, o oponente de um Aventureiro gravemente ferido pode continuar a acertá-lo até ter certeza de que ele está definitivamente morto.
(2) se um personagem estiver sozinho, ele não se recuperará de seu ferimento mortal.
(3) essas regras se aplicam somente aos Aventureiros, não a seus oponentes.

Ataques surpresa
Haverá ocasiões em que alguma coisa pula das sombras e surpreende os Aventureiros ou, inversamente, em que os próprios Aventureiros adentrarão um aposento e pegarão um monstro de surpresa. Portanto, seu Mestre simplesmente o informará que você surpreendeu um oponente, ou talvez o oposto. No entanto, um Aventureiro com a Habilidade *Conscientização* pode tentar realizar uma jogada bem-sucedida contra sua habilidade, que então negará o resultado anterior.
Se alguém num grupo é surpreendido, os outros componentes no outro lado podem tentar disparar arcos ou armas de projéteis, ou lançar um feitiço, antes de aproximarem-se para um combate corpo a corpo. Dependendo da distância entre os grupos e a velocidade com que se aproximam, arqueiros e feiticeiros poderão lançar um segundo disparo.
Também poderá haver ocasiões quando um oponente está completamente incapacitado, ou não está ciente da presença de seu atacante, e acertá-lo é pouco mais do que mera formalidade. Isso é conhecido como *Ataque Surpresa*. Fazer um *Ataque Surpresa* é muito simples. Seu Mestre determina que você está em posição de fazer isso, você deve tentar jogar dois dados cujo resultado seja igual ou menor do que sua HABILIDADE ou sua Habilidade Especial de arma, com um bônus de 3 pontos em ambos os casos. Um resultado de duplo 6 é um erro automático; um duplo 1 tem o mesmo efeito que um *Golpe Poderoso*. Se o ataque acertar normalmente, o personagem tem a opção de causar um dano normal (jogar os dados contra a Tabela de Dano) ou simplesmente tirar 1 ponto de ENERGIA do oponente, deixando-o inconsciente por 2 a 12 minutos.

Armadura
A Tabela de Danos foi cuidadosamente construída com um fator já considerado como parte dela: ela conta com a armadura. Cada Aventureiro usa alguns pedaços de armaduras, normalmente o suficiente para diminuir o choque de alguns golpes, mas que não o deixe muito lento quando precisar correr. Na prática, essa armadura normalmente tem a forma de uma cota de malha, um elmo, ou uma capa de couro endurecido, e talvez alguns pedaços de metal costurados num *kilt* de couro. Poucos aventureiros carregam escudos: ao mesmo tempo que fornecem pouca proteção extra, como qualquer guerreiro lhe dirá, nos confins de um corredor de masmorra, são usualmente mais um empecilho do que uma ajuda.
A maioria dos oponentes que encontrar um grupo de Aventureiros também estará protegida, ou por armadura ou por um couro duro e resistente – ou (no caso dos Orcs e Trolls) por ambos!

Se um personagem, Aventureiro ou adversário, remover sua armadura e lutar sem ela, todas as vezes que se comparar os resultados com a Tabela de Danos, deve-se somar mais 2 pontos aos dados. Se um personagem usa um escudo, ele deve reduzir 2 pontos de sua HABILIDADE ou Habilidade Especial de arma, e também reduzirá 2 pontos na tabela de dano em qualquer jogada contra ele.

Armas Diferentes

Ocasionalmente um personagem pode encontrar-se em meio a uma luta usando um objeto que normalmente não é considerado como arma! Isso poderia incluir um item de mobília (principalmente quando se está numa luta num bar!), uma caneca de cerveja, uma pedra ou qualquer coisa que estiver à mão! Lutar com uma arma desse tipo é normal, mas a HABILIDADE do personagem fica diminuída em 2 pontos quando o objeto pode ser usado com uma mão, ou em 3 pontos se o objeto é maior e for necessário usar as duas.
Normalmente será necessário jogar contra a Habilidade de *Força* e ser bem-sucedido para lutar com certos objetos grandes tais como mesas, pedregulhos, árvores etc – o Mestre o informará!
A lista a seguir detalha os danos causados pelas mais comuns armas não-ortodoxas quando se conseguiu um bom resultado nos dados. O Mestre informará a você que dano outros itens fazem, baseado nesses exemplos típicos:

Segurando na mão
Banco – como espada
Cadeira – como clava
Mesa – como Espada de Duas Mãos
Árvore – como Mordida muito grande

Arremessando
Caneca de cerveja, prato – como flecha
Pedra, leve – como dardo de besta
Pedra, pesada – como Machado de Batalha
Pedregulho, imenso – como Espada de Duas Mãos
Árvore – como Mordida muito grande

Combate Desarmado

Lutar sem armas é uma habilidade especializada; mas pode tornar-se uma necessidade se um personagem tiver o infortúnio de quebrar ou perder sua arma. Além disso, muitos monstros e criaturas são ótimos lutando com os dentes e as garras. É claro que ter uma Habilidade de *Combate Desarmado* ou de *Força* ajudará um pouco a recuperar o equilíbrio.
Lutar com as mãos nuas significa exatamente a mesma seqüência de combate que lutar com uma arma e, um personagem com Habilidade em *Combate Desarmado* pode usar esse valor em vez de sua HABILIDADE. Personagens pouco acostumados a lutar sem arma devem reduzir 4 pontos de sua HABILIDADE durante essa luta, a menos que tenham Habilidade *Força* ou atualmente estejam sob os efeitos de um feitiço de *Força*, e nesses casos é necessário que reduzam 2 pontos de sua HABILIDADE.
Qualquer personagem cuja ENERGIA seja reduzida a zero ou 1 ponto, por um oponente, numa luta com as mãos nuas não morrerá imediatamente; em vez disso, ele ficará inconsciente entre 2 e 12 minutos. Um personagem cuja ENERGIA fique reduzida a -1 o menos, por um oponente desarmado, morrerá ou, no caso de um Aventureiro, ficará mortalmente ferido. Resumindo, nada disso se aplica a feras que usam suas garras e dentes para lutar; essas criaturas são consideradas armadas!

Projéteis

Armas de projéteis incluem arco e flecha, dardos e punhais de arremesso. Projéteis também podem incluir qualquer coisa que possa ser lançada – em um lugar pequeno, todo tipo de coisas estranhas podem estar à mão. Projéteis normalmente são disparados ou jogados antes de os

personagens entrarem em combate corpo a corpo, e combinam muito com locais ao ar livre. Na verdade, é mesmo muito difícil errar um alvo que esteja a poucos passos de distância, e quem tentar usar uma arma do tipo arco e flecha em um combate corpo a corpo deveria ser tratado como se estivesse desarmado, com todas as penalidades que isso traz.
A primeira coisa é decidir qual a distância em que está o alvo, como isso afeta a chance de acertar. Vale a pena mencionar que um alvo deve estar parcialmente visível para que se possa acertá-lo. Procure o projétil ou seu equivalente, na Tabela de Distância abaixo:

Tabela de Distância

Arma		*Distância em metros*	
	Curta	*Média*	*Longa*
Arco e flecha	0-50	51-90	91-250
Besta	0-18	19-50	51-180
Dardo	0-10	11-20	21-40
Punhal de Arremesso	0-8	9-18	19-24
Objeto leve	0-10	11-20	21-30
Objeto mediano	0-7	8-14	15-22
Objeto pesado	0-4	5-8	9-12

Atirar

Um arco ou outra arma de projétil é disparada com precisão, obtendo-se um resultado menor ou igual à Habilidade Especial da arma ou ao valor da HABILIDADE, em dois dados. No entanto, existem modificadores que devem ser aplicados (veja na tabela abaixo) – e eles são cumulativos! “Alvo muito pequeno” significa que ele tem menos de 30 centímetros de altura. “Alvo pequeno” significa que está entre 30 e 90 centímetros (como base de comparação, um Anão normalmente tem cerca de 110 centímetros de altura). As regras relativas ao resultado de duplo 6 (um *Golpe Poderoso*) e duplo 1 (uma *Trapalhada*) também se aplicam a essa jogada – que deve causar alguns acidentes espetaculares, ou possivelmente alguns tiros especialmente certeiros! Disparo de arco pode ser tentado na maioria das situações; se houver dúvida, o Mestre informará. No entanto, certas situações farão realmente acertar um alvo escolhido muito difícil. Disparar um tiro enquanto estiver em combate corpo a corpo normalmente não é permitido. Lançar uma flecha no combate de alguém é permitido, se o arqueiro em questão não estiver envolvido em nenhum combate; mas note que existe um grande modificador e a chance de tragicamente acertar um aliado em seu erro.

	Modificador
Distância média	-3
Distância longa	-6
Alvo muito pequeno	-4*
Alvo pequeno	-2*
Alvo em movimento	-1
Atirador em movimento	-1
Alvo obscurecido	-1**
Atirar para a frente	-1
Atirar em combate	-5***
Lançar em combate	-3***

** - Se, digamos, três quartos de um alvo de tamanho humano estiverem obscurecidos, a porção restante deve ser julgada como sendo um alvo inteiro no que se refere ao tamanho. Nesse exemplo, julgaríamos que o quarto restante do ser humano que permanece visível seria um Alvo Pequeno (-2), três quartos obscurecidos (-3).*
*** - Por quarto de alvo obscurecido, máximo de -3.*

**** - Se o tiro errar o alvo pretendido, o personagem deve jogar novamente, como se estivesse atirando ou jogando alguma coisa sobre o alvo mais próximo. Se for bem-sucedido, esse personagem é acertado, seja ele inimigo ou membro do grupo ao qual pertence o atirador.*

Lançar
Lançar um projétil funciona exatamente do mesmo modo que Atirar, a não ser pelo fato de que nesse caso usa-se a Habilidade Especial de *Força*, se for possível. Todos os modificadores listados acima, com exceção de "atirar para a frente", também se aplicam ao projétil sendo lançado.

Cura e Recuperação de Características

É possível que muitas vezes, durante uma aventura, as características de um Aventureiro sejam reduzidas, por ferimentos, magia, maldições, freqüente má sorte ou outras causas. Porém, nem tudo está perdido, pois há muitos meios pelos quais os valores de um personagem podem ser recuperados até o normal.

Habilidade
O valor de HABILIDADE de um personagem não será muito alterado no decorrer da aventura. O que quase sempre ocorre a ela, ou a uma Habilidade Especial em particular, é fornecer uma adição ou redução temporária da duração de uma luta ou encontro particular. Com maior freqüência, uma arma encantada (digamos, uma Espada Mágica) pode ser somada à habilidade da arma do Aventureiro sempre que ela for usada. É claro que se deve sempre lembrar que um Aventureiro pode usar somente uma arma desse tipo, em qualquer combate individual, e que não se pode receber os benefícios acumulados por usar duas armas mágicas! Muito ocasionalmente, uma armadilha ou algum outro tipo de imprevisto especial pode reduzir a HABILIDADE de um Aventureiro de modo mais permanente, como um ferimento causado ao braço da arma, por exemplo.
A HABILIDADE pode ser recuperada (em parte ou totalmente, dependendo do método utilizado) ao beber uma dose de uma Poção de Habilidade, se houver disponível, ou lançando um feitiço de *Habilidade* ou *Cura Total*. *Se tais feitiços não puderem ser usados, é possível que um feiticeiro, ou um curandeiro de uma cidade próxima, possa lançar um desses por uma pequena taxa de, digamos, 100 Mos por ponto de HABILIDADE recuperado.* O Mestre poderá resolver se essa possibilidade existe ou não.

Energia
Essa segunda característica se modificará constantemente no decorrer da aventura, já que monstros, exaustão e várias outras penalidades cobram seu preço do Aventureiro. ENERGIA pode ser rapidamente recuperada consumindo-se comida e bebendo-se, que são expressos em termos de jogo como Provisões. Cada pacote de Provisão pode recuperar até 4 pontos de ENERGIA (até no máximo o nível *Inicial* de ENERGIA do personagem). Um Aventureiro precisa comer uma porção de Provisões por cena. Como alternativa, se houver disponível uma poção de cura ou um feitiço de *Energia* ou *Cura Total*, serão recuperados até mais pontos.
Finalmente, ENERGIA também pode ser recuperada descansando-se entre aventuras e, se o Mestre permiti-lo expressamente, entre as cenas de uma aventura onde haja um certo lapso de tempo de três dias ou mais. Ele providenciará maiores informações quando passar a ser uma opção.

Sorte
A SORTE de um Aventureiro é reduzida em 1 ponto a cada vez que se *Testa a Sorte.* Um personagem pode descobrir que as coisas vão ficando cada vez mais difíceis, no final da aventura, com sua SORTE sendo rapidamente consumida. Essa característica pode ser recuperada de diversas maneiras. Uma Poção de Sorte, se descoberta, será muito útil, pois ela acrescenta 1 ponto permanente ao valor *Inicial* da SORTE do Aventureiro e então recupera seu valor atual até o novo valor! Não é preciso dizer que as Poções de Sorte são itens muito raros e caros. A SORTE também pode ser recuperada pelo uso de feitiço *Sorte* ou de *Cura Total*, se houver algum disponível.
Além disso, em certas situações, durante uma aventura, quando um Aventureiro – ou todos os Aventureiros – tiverem sido especialmente afortunados, o Mestre pode recompensá-los com um

bônus de até 3 pontos de SORTE. O Mestre revelará tal recompensa se e quando eles merecerem.
Lembre-se: nesse caso a SORTE não pode exceder seu nível *Inicial.*